



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Promoviendo la creatividad en el aula: una propuesta de intervención.

Autor/es

MARÍA GARCÍA ZAPATA

Director/es

JESÚS VICENTE RUIZ OMEÑACA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



Promoviendo la creatividad en el aula: una propuesta de intervención., de
MARÍA GARCÍA ZAPATA
(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.
Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Promoviendo la creatividad en el aula: una propuesta de intervención.
Promoting creativity in the classroom: a didactic proposal of intervention.

Autor

María García Zapata

Tutor/es

Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018/19



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

PROMOVIENDO LA CREATIVIDAD EN EL AULA: UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

Agradecimientos

A las personas creativas por inspirarme a realizar este trabajo.

A mi tutor, Jesús Vicente por su paciencia y sus ganas de enseñarme y guiarme.

A mi familia, amigos y pareja por apoyarme y ayudarme en todo lo que hago.

Resumen

Este trabajo trata sobre la creatividad en el aula. En él se recogen algunos estudios teóricos realizados a lo largo de la historia, así como algunas metodologías que resultan interesantes para trabajar la creatividad. Después, se presentan algunas propuestas didácticas para fomentar esta habilidad en las asignaturas de Lengua Castellana y Ciencias Sociales para los cursos de 5º y 6º de Educación Primaria. Estas prácticas trabajan la creatividad a través de la escritura de cuentos, descripciones, artículos de opinión o vídeos. Por último, se presentan las conclusiones al trabajo que recogen el cumplimiento de los objetivos planteados, algunas limitaciones que se presentan en el trabajo como que está centrado en dos cursos y dos asignaturas. Por último, una perspectiva futura de continuación de estudio y trabajo para la promoción de la creatividad en el aula.

Palabras clave: creatividad, propuesta didáctica, Lengua Castellana, Ciencias Sociales, Art Thinking, pensamiento creativo.

Abstract

This project is about creativeness. In it, there are a lot of theoretical researches being done during all history, moreover it includes some methodologies that can be interesting in order to work with creativity. Then, it has been presented some didactic proposes with the aim of improving the ability about Language and History for the 5th and 6th grade of Primary School. These activities use the creativeness trough tales, descriptions, opinion articles or videos. Finally, there are the conclusions, here they show if the objectives are reached, some of the limitations of the proposal such as it is focused on two subjects and levels. Finally, the future perspective about continuing studying and working with the aim of promoting creative thinking in schools.

Key words: creativeness, didactic proposal, Spanish Language, History, Art Thinking, creative thinking.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	3
3. MARCO TEÓRICO	5
3.1. Concepto de creatividad	5
3.2. Componentes de la creatividad	6
3.3. Neurociencia y creatividad	7
3.4. Educación y creatividad	9
3.5. Metodologías que favorezcan la creatividad	12
4. DESARROLLO	17
4.1. Diagnóstico	17
4.2. Presentación del proyecto	19
4.3. Población	19
4.4. Cronograma	20
4.5. Objetivos	21
4.6. Metodología	21
4.7. Diseño	21
4.7.1. Lengua castellana: taller de escritura creativa	21
4.7.2. Ciencias Sociales: creación de vídeos explicativos:	29
4.8. Recursos materiales y humanos.	32
4.8.1. Recursos materiales.	32
4.8.2. Recursos humanos.	32
4.9. Evaluación.	33
5. CONCLUSIONES	35
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

1. INTRODUCCIÓN

El tema base de este Trabajo Fin de Grado es: la creatividad. Un término muy popular en nuestra sociedad. En la televisión, Internet, empresas, ámbitos educativos, en todos ellos se habla de ser creativo y su importancia. Es desde ese punto desde el que parte este trabajo, desde la búsqueda de la promoción de la creatividad desde que somos pequeños.

La creatividad y el arte son ámbitos que motivan mi vida, por ello, elegí este tema. Para poder plasmar mis ideas y ganas de cambiar, aunque en una pequeña medida, la educación actual. Considero importante el arte como medio de expresión debido a la gran variedad y libertad que proporciona a una persona. Por ello, es necesario vincular la creatividad a las artes para crear una sociedad libre, en las que las personas convivan en un mismo espacio y se respeten las unas a las otras.

La estructura que sigue el trabajo comienza por los objetivos principales que se darán respuesta a lo largo de toda la propuesta. Tras ellos encontramos el marco teórico donde se hace un estudio sobre el concepto de creatividad, pasando por diferentes definiciones que se han dado a lo largo de la historia y así observar su evolución. Además, esta parte teórica también indaga en las posibles relaciones de la creatividad con la neurociencia, así como sus diferentes aplicaciones en el contexto educativo. En cuando al desarrollo del trabajo aparece en primer lugar un análisis de la sociedad basado en su conocimiento sobre la creatividad, tras este diagnóstico se recogen una serie de propuestas para llevar a cabo en el aula en las asignaturas de Lengua Castellana y Ciencias Sociales en los cursos de 5º y 6º de Educación Primaria.

Por último, podemos encontrar las diferentes conclusiones que se deducen de este proyecto. Estas conclusiones engloban: dar respuestas a los objetivos, descubrir las posibles limitaciones que tiene el propio trabajo y la perspectiva de futuro.

2. OBJETIVOS

Como objetivo general se plantea el siguiente:

Elaborar una propuesta educativa de apoyo al profesorado en la promoción de la creatividad en contextos didácticos para las áreas de Lengua Castellana y Ciencias Sociales con alumnado de 5º y 6º de Educación Primaria.

En relación con él se plantean los siguientes objetivos específicos:

Profundizar en el concepto de creatividad conociendo sus bases desde la neurociencia y vinculándolo a la actividad educativa.

Conocer metodologías que fomenten la creatividad en el aula.

Realizar un diagnóstico en relación con el fomento de la creatividad por parte del profesorado, en el alumnado de 5º y 6º.

Elaborar un conjunto de propuestas didácticas que promueven la creatividad en las áreas de Lengua Castellana y Ciencias Sociales como base para su análisis, valoración e implementación por parte del profesorado.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Concepto de creatividad

Para comenzar, se debe conocer el significado de creatividad, puesto que la base de este trabajo es potenciar esta capacidad a través de una práctica concreta. En la siguiente tabla (tabla 1) se recogen algunas definiciones de creatividad que se han dado a lo largo de la historia. Esta ha sido un aspecto que siempre ha estado restringido en el ámbito educativo hasta hace 70 años. Ha sido desde hace unas décadas cuando se ha empezado a considerar importante para el desarrollo del niño y la formación de la persona (Mitcham, 2004).

AUTOR	DEFINICIÓN
Guilford (1952)	“La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.
Ausubel (1963)	“La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”.
Freud (1963)	“La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.
Gardner (1999)	“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y en una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.
Kounios y Beeman (2015),	“La creatividad es la capacidad de reinterpretación de algo a través de la descomposición de sus elementos y volviéndolos a recombinar para alcanzar un objetivo concreto”.

Guillén, J.C. (2017)	“La creatividad es un proceso complejo que se compone de varias partes y que es difícil de valorar. Aunque tradicionalmente se ha considerado como una capacidad para generar ideas novedosas y útiles, ligadas a la resolución de problemas. En la actualidad, sabemos que la creatividad es algo subjetivo y que se puede enseñar y practicar”.
Acaso, M. (2016)	“La creatividad se puede entender en la actualidad como un remix. Un remix no implica copiar, sino que una persona se apropia de esa idea, pones tus pensamientos y generas una idea nueva”.

Tabla 1. Definiciones de creatividad.

Tras abordar la definición de creatividad desde la perspectiva de diferentes autores, ya sean pedagogos, psicólogos, profesores de la Universidad, de Educación Primaria e Infantil. Entre estas definiciones se encuentran algunos aspectos comunes. Por ejemplo, todos hablan de la creatividad como una aptitud o capacidad, por lo que se entiende que se puede adquirir y potenciar. Además, se vincula esta característica a la originalidad, a la expresión de sentimientos, a la relajación. Por ello, se puede intuir que los seres humanos necesitan el pensamiento creativo para la expresión de nosotros mismos.

En todas estas definiciones, se puede comprobar cómo ha evolucionado el concepto de creatividad a lo largo del tiempo. Al principio, se vinculaba a la idea de generar ideas nuevas y resolver problemas de forma innovadora, pero se ha podido comprobar que la creatividad es un elemento intrínseco de las personas y, por ello, puede ser enseñado y practicado.

3.2. Componentes de la creatividad

Según Gardner (1993) dentro de la creatividad aparecen tres elementos principales:

Individuo	Se debe plantear y tener muy en cuenta que un niño y un adulto tienen mundos distintos. Gardner le da prioridad a la sensibilidad por el proceso que utiliza la cosmovisión y declara que los individuos capaces de crear no tienen procesos mentales únicos, sino que hacen uso de estos procesos comunes a todos los humanos. Aunque, las personas creativas usan estos procesos cognitivos de forma más eficiente y los lleva a resolver con éxito, situaciones arriesgadas, así como metas ambiciosas.
------------------	--

Trabajo	El autor se refiere a todos los campos y disciplinas que trabaja una persona creativa. Su forma de vida es diferente al resto, son más apasionados, necesitan estar siempre aprendiendo cosas nuevas, saben que es lo que quieren y como conseguirlo, etc.
Otras personas	Las relaciones sociales son fundamentales para los creadores. Se debe estudiar los contextos sociales en lo que se han desarrollado (familia, amigos, profesores, etc.) con el fin de conocer cómo han influido en ellos, si les han ayudado a crecer o han minado su capacidad.

Tabla 2: Elementos de la creatividad según Gardner (1993)

La creatividad tiene cuatro componentes que debemos tener en cuenta para evaluar dicha capacidad (Guillén, 2017):

Fluidez:	en un proceso creativo se deben generar muchas ideas, antes de llegar al punto concreto al que se quiere llegar.
Flexibilidad:	para llegar a dicho punto, se deben utilizar diferentes formas de pensamiento, así como de trabajo.
Originalidad:	aspecto clave en la creatividad, innovar y remarcar lo que hace único nuestro trabajo.
Elaboración:	se necesitan algunos aspectos que complementen la idea principal a la que se quiere llegar.

Tabla 3: Componentes de la creatividad según Guillén (2017)

Estos elementos son los más importantes a la hora de llevar a cabo un proceso creativo y evaluar cómo ha sido ese proceso según Guillén (2017). Toda actividad que vaya a incorporar la creatividad necesita cumplir estos requisitos puesto que nos da libertad de creación, de trabajo y de pensamiento. Por lo tanto, el ser humano es capaz de sacar lo mejor de uno mismo. La creatividad es un proceso que complementa el aprendizaje y es una habilidad necesaria para la vida.

3.3. Neurociencia y creatividad

Los autores anteriores destacan la importancia de la neurociencia para entender la mente humana. La neurociencia engloba todas las especialidades que se centran en el estudio del sistema nervioso. Esta ciencia está ligada a la pedagogía puesto que son campos de estudio complementarios, mientras la pedagogía estudia todo lo relacionado

con la educación, la neurociencia se centra en la mente y sus procesos (Arnay y Burunat, 1987). Gracias a ambas disciplinas, la educación ha avanzado ya que se ha descubierto que cada persona tiene un ritmo de aprendizaje diferente. Pero, se indagará, en qué es la creatividad desde el punto de vista de la neurociencia (Rodríguez, 2011).

En los últimos años, se han realizado diversas investigaciones para estudiar la relación entre estos dos conceptos, neurociencia y creatividad. Gracias a ello, se ha podido comprobar que el cerebro funciona como un todo (Fuster, 2002). Tradicionalmente se ha hablado de hemisferios, derecho e izquierdo, cada uno ligado a unas actividades o pensamientos. Para Flaherty (2005) es mucho más relevante la interacción entre el lóbulo frontal y el temporal, puesto que es en estos donde se generan las ideas creativas.

Conociendo la conexión entre neurociencia y creatividad se entenderá cómo se da y qué hacer para potenciarla. A nivel cerebral, la actividad del cerebro cuando se habla de libertad, de predicciones, de habilidades sociales, etc. Estos procesos se dan en el córtex prefrontal (Fuster, 2018).

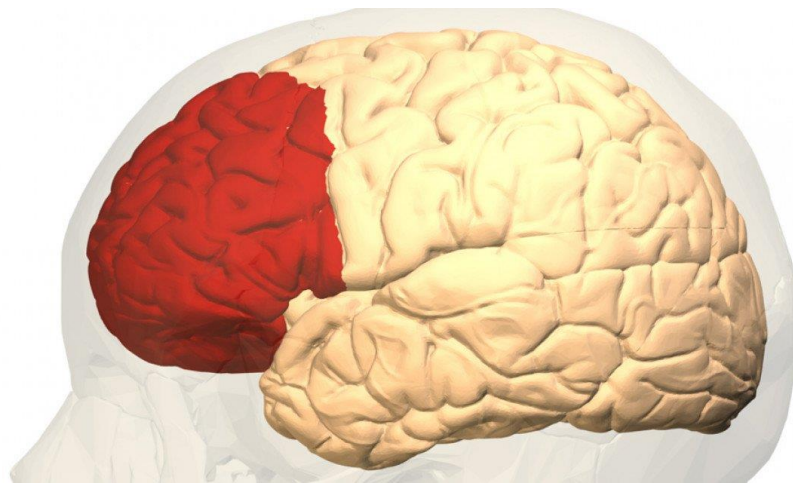


Figura 1. Córtex Prefrontal.

En esta parte del cerebro es donde más actividad encontramos cuando se realizan acciones con un objetivo concreto. Esto se consigue gracias a algunas subfunciones nerviosas como la memoria de trabajo, la preparación previa y el control inhibitorio. Gracias a estas subfunciones, podemos potenciar con éxito nuestra capacidad de elegir y crear (Fuster, 2018). Para comprobarlo, se han llevado a cabo multitud de estudios con la ayuda de la resonancia magnética funcional (fMRI) que nos proporciona imágenes del cerebro, así como de las partes que utilizan en cada proceso de pensamiento (Bowden, 2005 y Kounios, y Beeman, 2014).

Tras el estudio de estos procesos vinculados al córtex prefrontal, se ha comprobado que, en el pensamiento creativo, se alterna el uso del pensamiento divergente (Baer, Kauffman y Plucker, 2008). El pensamiento divergente consiste en la producción de múltiples posibles soluciones para un problema concreto (Beaty, 2014). Gracias a las imágenes producidas por la resonancia magnética, se ha comprobado que, aunque en las acciones creativas trabaja todo el cerebro en conexión unas zonas con otras, se remarca la zona relacionada con el pensamiento divergente (Beaty, Benedek, Silvia y Schacter, 2016).

Gracias a estos estudios, también se ha comprobado qué partes del cerebro están asociadas a la creación artística. Por ejemplo, en el caso de la música a través de los estudios de Beaty, Benedek, Silvia y Schacter, (2016). Estos autores plantean la conexión entre diferentes partes del cerebro a la hora de la improvisación musical. Como se puede comprobar, las partes con una mayor actividad son la zona dorsolateral y la prefrontal. Gracias al estudio de Pinho et al. (2015) se ha podido ver que durante una improvisación se iluminan y conectan casi las mismas zonas del cerebro que cuando queremos expresar algunas emociones.

Por lo tanto, gracias a la neurociencia sabemos que en las acciones creativas se utiliza sobre todo la parte prefrontal de nuestro cerebro, además, que este pensamiento creativo tiene mucho que ver con la expresión de emociones, puesto que se utilizan las mismas zonas.

3.4. Educación y creatividad

Hoy en día, la enseñanza está cambiando, en muchos colegios encontramos metodologías novedosas que favorecen el pensamiento crítico como el aprendizaje a través de problemas o métodos que cambian radicalmente el aula, como la enseñanza Montessori. Es necesario impulsar habilidades como la imaginación y la creatividad porque son capacidades muy útiles para el futuro, además, ayudan al desarrollo de la persona. Por ello, se ha de considerar la creatividad igual de importante que otras asignaturas como Lengua Castellana o Matemáticas.

Se empezó a hablar sobre la importancia de la creatividad en el aula con la Escuela Nueva, la libre expresión, etc. Y posteriormente, cuando las grandes empresas se dieron cuenta que no bastaba para ser un buen profesional solo con hacer las cosas bien o tener grandes conocimientos sobre un tema. Sino que, también, eran necesarias otras

habilidades como la imaginación o la rapidez para solucionar problemas. Por ello, se comenzó a hablar de introducir la creatividad en las aulas para formar no sólo personas con un gran intelecto sino también para con una gran capacidad de resolución (Gómez, 2005).

Para integrar la creatividad en el aula es necesario seguir una serie de estrategias. Estas estrategias de trabajo ayudarán a desarrollar esta habilidad, además, enriquecerán las clases del docente que las lleve a cabo.

ESTRATEGIAS	¿POR QUÉ?
Integrar la creatividad en las tareas diarias	Las actividades de clase deben aceptar las diferentes formas de pensamiento e ideas, repensar los problemas desde otras perspectivas, hacer válidas todas las propuestas, entre otros.
Dar oportunidad de utilizar su propia elección, su imaginación y la exploración.	Se debe facilitar la cooperación, así como permitir que los alumnos utilicen sus propias estrategias de resolución de problemas y de generar resultados diversos, cuando así se precise.
Estimular la motivación intrínseca de los alumnos.	Es necesario que los alumnos se centren en los aspectos internos de las tareas, es decir, en lo que les parece interesante, divertido, en lo que aprenden, en vez de centrarse en los aspectos externos, como la nota.
Establecer un entorno creativo.	La creatividad necesita ser aplicada a las situaciones cotidianas de la vida. Por ello, es necesario que, al aplicarla en el aula, la llevemos a cabo de tal forma para que luego pueda ser utilizada por los alumnos, en situaciones diarias.
Modelar e inculcar la creatividad en el aula.	El profesor debe ser una fuente de inspiración para los alumnos. Debe ser

	flexible y trabajar en comunicación con otros docentes, así como con otros miembros de la comunidad educativa.
--	--

Tabla 4. Estrategias para favorecen la creatividad (Beghetto y Kaufman, 2014).

Gracias a estas estrategias se conseguirá evaluar si verdaderamente nuestras clases potencian o no dicha habilidad. Aunque también son necesarios otros factores en el alumno para alcanzarla. Se necesita fomentar la curiosidad en nuestros alumnos para ayudarles a que su proceso de aprendizaje sea más llevadero y pongan más interés en las clases (Gómez, 2005). Según este autor, otro aspecto importante para potenciar de manera óptima la creatividad es no generar estrés en el aula. Si conseguimos propiciar un ambiente relajado y tranquilo en nuestras aulas, se podrá favorecer al alumno para que se sienta más libre. Y esta libertad es la que le ayudará a crear, imaginar, innovar sin que haya miedo a equivocarse o a ser juzgado.

Se debe pedir a los alumnos que sean positivos y lleguen a clase motivados por aprender y con energía para comenzar el día. La actitud es esencial, una mente abierta a aprender siempre será capaz de entender mejor las explicaciones. A su vez, es necesario un cierto nivel intelectual, puesto que, dependiendo del nivel de inteligencia, se profundizará más o menos en el ámbito creativo. Los alumnos también deben saber combinar aspectos imaginarios y de fantasía con la realidad, en primer lugar, sabiendo qué es real y qué no. Así como, que combinen momentos de extroversión con algunos de introversión, puesto que deben reflexionar sobre sus ideas y trabajos, al igual que sobre los de los demás. Unido a esto, deben sentirse orgullosos de su trabajo, pero ser humildes. Parecen aspectos contrarios, pero uno puede sentirse orgulloso de su trabajo, aunque no necesariamente creerse el mejor. Debe aprender a ser crítico y aceptar las críticas. Siguiendo con conceptos antónimos, necesitamos que los alumnos sean rebeldes e independientes, que no sigan al rebaño, que tengan sus propias ideas y las manifiesten. Pero, a su vez ser tradicionales y conservadores. Porque muchas veces los aspectos de siempre nos dan una perspectiva más realista. Nos enfrascamos tanto en las cosas nuevas, que llegamos a asumirlas como verdaderas, pero hay muchos aspectos tradicionales que son necesarios para llegar a conclusiones. Como aspecto más importante de todos los desatacados, los docentes necesitamos que los alumnos sean apasionados por sus trabajos, se necesita que les encante lo que hacen y pongan todo su empeño en sacarlo adelante

(Gómez, 2005). Estas son algunas características, que son esenciales para los alumnos para poder potenciar su pensamiento creativo.

3.5. Metodologías que favorezcan la creatividad

Para trabajar desde la perspectiva de la creatividad existen multitud de métodos que, como se ha mencionado anteriormente cada día están más presentes en el aula. Una de estas metodologías y, en concreto una de las más populares, es el trabajo por proyectos, que consiste que los alumnos construyan su aprendizaje a través de la creación de proyectos en relación con el contenido dado. Otra es el trabajo a través de problemas. Una de las más comunes puesto que es necesario para el alumno adquirir habilidades como la flexibilidad, la fluidez, la originalidad y la imaginación (Valqui, 2009).

Otra herramienta común en las aulas es el conocido “brainstorming” o lluvia de ideas. Gracias a esta actividad podemos plantear diversas situaciones posibles, ideas, puntos de vista, etc. Es muy visual puesto que se deben escribir todas esas ideas, y después se eligen las más factibles para trabajar (Valqui, 2009).

Algunos ejemplos más son listas verbales de comprobación, preguntas provocadoras como: ¿qué ocurriría si los humanos pudiésemos volar? La estimulación con imágenes es otro método popular para generar ideas más allá de la lluvia de ideas. Hablando de imágenes, también encontramos las excursiones fotográficas en las que se prima la obtención de soluciones a un problema planteado. Este tipo de actividad está ligado a la estimulación de imágenes (Valqui, 2009). En literatura, se puede estimular la creatividad a través de los recursos estilísticos como metáforas, paradojas, analogías, etc.

Uno de los métodos entre los muchos que existen es el llamado “Art Thinking”. Este método ha sido creado por una docente e investigadora española María Acaso. Acaso está especializada en Educación Artística. En el año 2017, publicó, junto a Clara Megías, creadora e investigadora de arte y educación, un libro llamado “Art Thinking” y cómo es posible enseñar a través del arte. El “Art Thinking” se basa en acercar el arte a la educación, dos campos relacionados entre sí, pero muy distanciados. Como menciona Acaso en el libro, pocos estudiantes de arte sienten pasión por la educación, y lo mismo ocurre dentro de la carrera de magisterio, pocos alumnos sienten verdadera pasión por las artes. El “Art Thinking” supone una disciplina de unión en la que no se distingue el final del arte y el comienzo de la educación y viceversa.

Dentro de las artes, se deben tener en cuenta la pintura, la escritura, el cine, la música, la danza, etc. En el libro, hay diversas pautas que seguir para hacerlo con éxito. Esta nueva forma de enseñanza, acerca las artes a la educación y lo hace de una manera dinámica y divertida tanto para profesores como para alumnos.

Cuando se habla de “Art Thinking” como nueva metodología debemos tener en cuenta algunos aspectos. Uno de ellos, de hecho, uno de los más importantes es el actualizar el currículo. El currículo de contenidos marca que los alumnos deben conocer algunos artistas ya fallecidos. Desde el punto de vista de Acaso y Megías, si se quieren acercar arte y educación debemos buscar creadores de contenido actuales. Ya que así será más fácil acercar estos dos mundos tan distantes. Sin embargo, también se deben tener en cuenta artistas de colectivos que normalmente no han tenido visibilidad como mujeres, personas del colectivo LGTBI, personas de países en vías de desarrollo, etc. Puesto que la mayor parte de autores que se encuentran en el currículo son hombres blancos, heterosexuales y fallecidos (Acaso y Megías, 2017). Si enseñamos a los niños en la diversidad, al final se conseguirán personas abiertas, que no juzgan y, por lo tanto, una sociedad más tolerante.

Otro aspecto que debemos tener en cuenta es el *contrarrelato*. Este término significa: “una narración que se pone a sí misma la tarea de hacer visibles los problemas que el uso del poder despliega en dichos espacios” (Acaso, 2017). Se debe decir que el *contrarrelato* es una narración que nos enseña a pensar por nosotros mismos y crear un pensamiento crítico con la sociedad en ciertos aspectos. Por ello, se debe tener presente este aspecto en la educación actual. Se ayudará a fomentar las ideas críticas para conseguir un posible cambio en el futuro de nuestra sociedad. Es necesario enseñar a ser críticos para enseñar a pensar.

Pero, el “Art Thinking” no se basa solo en crear e innovar, sino que habla de ser creativos repensando algunas ideas. Es decir, volver a pensar una idea, dándole otro enfoque, otro uso. De hecho, según Acaso y Megías, este hecho de basarse en trabajos de otros dándoles un toque personal, esto es creatividad. La creatividad tradicionalmente se ha ligado con el crear desde la nada. Se crea algo desde cero y ya somos creativos, pero muy pocas personas pueden realizar esto, ya que se entiende como un don. Para ellas, la creatividad es crear desde algo ya hecho, o dar un nuevo uso a un objeto inventado. Aquí

el papel del profesor es como el de un DJ. El profesor crea un remix de ciertos contenidos, al igual que hace un DJ con una canción.

Pero no sólo se habla del profesor como un DJ, sino que se le denomina también “arthinker”. Para estas autoras un “arthinker” es: “un intelectual que se reconoce a sí mismo como productor cultural que desarrolla proyectos (muchas veces de forma colectiva) utilizando el arte como metodología para la enseñanza de cualquier contenido, tenga que ver con el arte o no” (Acaso y Megías, 2017). Por lo tanto, cualquier persona puede ser un “arthinker”. No se limita a la educación formal, sino que, además, un “arthinker” puede ser cualquier persona del ámbito no formal como profesionales de museos, asociaciones, monitores de campamentos, etc. Los “arthinkers” buscan un mundo más simétrico a través de la práctica en todos los campos de las artes, así como en los aspectos sociales más transformadores. Destacando aspectos de la neurociencia, los arthinkers combinan los pensamientos divergente y convergente para que, a la hora de buscar soluciones a un problema, sean capaces de ver que puede tener todas las soluciones posibles o ninguna. Esto demuestra que el “Art Thinking” no se basa en demostrar, sino que valora el pensar.

Otro aspecto que se debe tener en cuenta son los principios de estructuras rizomáticas, es decir, todos los aspectos relacionados con el pensamiento que se trasladan al ámbito educativo:

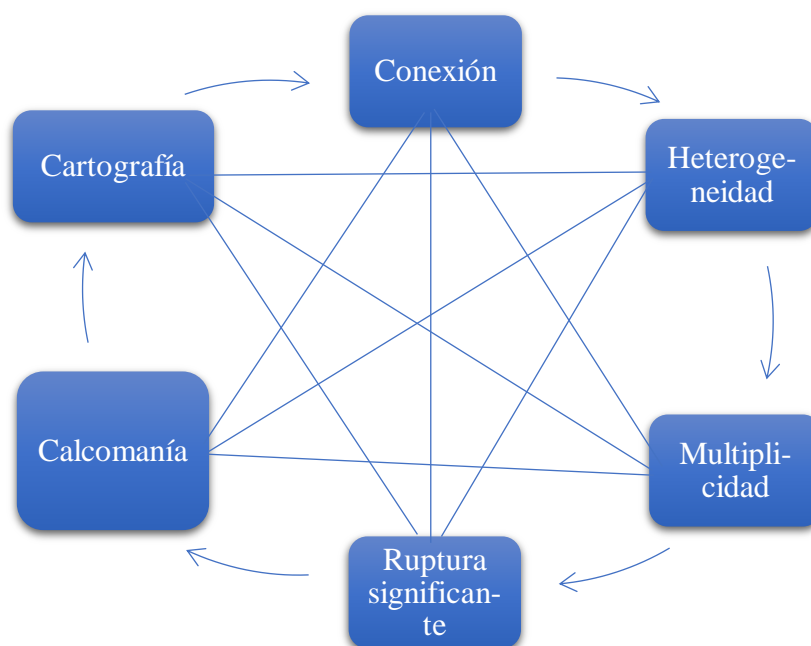


Figura 2: Principios de estructuras rizomáticas (Acaso y Megías, 2017).

Estos principios se explican cómo (Megías, 2017):

- Conexión: es el conocimiento no generado de forma lineal, sino que se genera como una red.
- Heterogeneidad: el conocimiento es diverso.
- Multiplidad: el conocimiento se genera gracias a estructuras jerarquizadas.
- Ruptura significativa: en el caso de que una red se rompa, esta continua de forma diferente.
- Calcomanía: no debemos utilizar la reflexión irreflexiva.
- Cartografía: el conocimiento es abierto, alterable y colectivo, al igual que un mapa.

En general, el “Art Thinking” es una metodología que enseña a pensar y crear personas tolerantes. Y habla de la educación como un guía, en el “Art Thinking” no se trata de conseguir las mejoras notas, sino de conseguir formar personas.

Se ha de tener claro, que sí se quiere implantar el “Art Thinking” en nuestras aulas, se tiene que llevar a cabo una “reEDUvolución”, es decir, debemos empezar a cambiar nuestra forma de dar clase. Se romperán los roles de profesor y alumnos y se harán a estos últimos partícipes de la educación. En la sociedad actual todo cambia de manera muy rápida pero cuando entramos en las aulas, parece que el tiempo se para. Los colegios avanzan de forma mucho más lenta que la sociedad y eso debe cambiar. Por ello, es necesario que los docentes hagan sus propias mini revoluciones y cambien radicalmente la forma de dar la clase. Se deben cambiar las decoraciones, los muebles, una idea que puede ser clave para potenciar la creatividad es: forrar las mesas de papel para que así sea posible pintarlas sin mancharlas. Aunque no solo hay que cambiar el espacio, sino las formas también. Se dejará a los alumnos construir su aprendizaje en base a lo que les emociona, debemos traer al aula vídeos de cantantes, actores, artistas que les gusten y sacar conclusiones sobre ellos. Que sean ellos quienes pongan límites al currículo y no al revés (Acaso, 2013). Es necesario cambiar la educación, para adaptarnos a la nueva sociedad en la que nos estamos convirtiendo.

4. DESARROLLO

4.1. Diagnóstico

Este trabajo responde a la necesidad de incorporar la creatividad en el aula. Como base del trabajo, se ha preguntado a varios profesores cuál es el significado de creatividad, cómo ayuda a su desarrollo y qué recursos se dan en la escuela para potenciarlo. Se realizó una encuesta online, porque en esta época del año, los docentes están muy ocupados con pruebas finales, boletines de notas, excursiones, etc. Por ello, se consideró como mejor opción las encuestas online. También se ha pasado esta encuesta a compañeros de la carrera, para conocer sus ideas sobre la creatividad y si conocían el método “Art Thinking”. Se estableció que los alumnos de magisterio, como futuros profesores debían tener presente esta forma de educar en el aula. Por último, también se recogieron algunos datos de personas ajenas al ámbito educativo, con el fin de reflejar el conocimiento de la sociedad sobre el tema de la creatividad y las posibles formas de potenciarla. En total la encuesta se ha pasado a 13 personas, pertenecientes a estos núcleos de población.

En cuanto a las conclusiones que se han sacado. Hablando sobre el término creatividad, la mayoría de encuestados presentan la idea de que la creatividad está relacionada con la originalidad, la innovación y la imaginación. Todos estos aspectos como ya se ha comprobado forman parte de dicha capacidad desde una óptica teórica. Estos cambios de métodos, de estructuración, de idiomas, incluso, están potenciando la creatividad cada vez más.

En la encuesta, también se preguntó por su opinión acerca de la educación en las aulas en la escuela actual. Aquí las respuestas son de lo más variadas, los profesores afirman que sí, los alumnos de magisterio que poco a poco va implantándose en el aula y, por el contrario, las personas externas al ámbito educativo niegan que se potencie la creatividad en el aula. Se observa gran variedad de respuestas. Las personas que se encuentran cercanas al ámbito educativo, es decir, profesores y alumnos de magisterio, consideran que la creatividad es un aspecto que cada vez más se está teniendo en cuenta en la educación, aunque muchas veces no es potenciado como debería. Por otro lado, hablando sobre las opiniones de la gente externa al ámbito educativo, se estableció que su opinión viene de su experiencia

como alumno. Puesto que, hasta hace relativamente poco la educación era mayoritariamente tradicional. Por lo tanto, las personas educadas en este sistema siguen pidiendo una educación más abierta y creativa, en la que se tenga en cuenta la originalidad y la imaginación como habilidades básicas para los alumnos.

Otra de las preguntas consistía en pedirles ejemplos sobre acciones o métodos que potencien la creatividad. Aquí, las respuestas fueron muy variadas. Muchos hablaban de pintar, dibujar, otros de utilizar todas las artes. Otros hablaban de diferentes metodologías como por proyectos, metodología mayéutica, libre elección, etc. Otros alejados de esta terminología, hablaban incluso del rap (por la rapidez imaginativa que uno debe tener a la hora de contestar con versos a un oponente). En general, en conjunto se plantearon actividades y alternativas metodológicas que son coherentes con la promoción de la creatividad, es decir, ayudan a crear una mente más innovadora y crítica.

En relación con la pregunta anterior, se plantearon preguntas sobre el método “Art Thinking”, si era un método que conocían. La mayoría de las respuestas fueron negativas y las afirmativas pertenecían a personas del ámbito educativo. El “Art Thinking” busca el enseñar a través del arte y, por lo tanto, también trabaja desde el ámbito de la creatividad. Si la respuesta a esta pregunta había sido negativa se les pidió que aspectos les gustaría conocer sobre este método. Muchos preguntaron cómo poder implantarla, si verdaderamente funciona, si es posible trabajar en transversalidad con otras materias. En caso de que la respuesta hubiera sido afirmativa, se pidió una breve explicación. Algunos encuestados definieron este método como una forma para desarrollar el pensamiento crítico mientras que otros hablaban sobre el enseñar a través del arte.

Como conclusión que se saca de esta encuesta, es que se debe abrir la escuela a la calle, es decir, que realmente sean visibles los cambios educativos que estamos viviendo, puesto que si no habrá un núcleo de población marcada por una educación tradicional que siga pensando que apenas existen cambios en las aulas. También, se comprobó que la creatividad es un término que se encuentra en el día a día de las personas, y que, además, la consideran importante. Sobre el método “Art Thinking”, se entiende que no es de los más conocidos y debería ser mucho más conocido debido

a que lleva a crear clases dinámicas y divertidas, donde el aprendizaje parte de uno mismo, y, además, se potencia el pensamiento crítico y creativo.

4.2. Presentación del proyecto

Este trabajo recoge una guía didáctica para profesores de Educación Primaria sobre como potenciar la creatividad en dos asignaturas: Lengua Castellana y Ciencias Sociales. Este proyecto está enfocado a los cursos de 5º y 6º de esta etapa. Se considera que esta propuesta puede ser de gran utilidad a los alumnos de dichos cursos puesto que trabaja la creatividad mediante actividades dinámicas en las que los alumnos son los protagonistas.

La creatividad es un concepto importante en el ámbito educativo, muchos son los docentes que se consideran creativos, pero eso no se limita a pintar o hacer manualidades, sino que se debería llevar a todos los aspectos de su vida, puesto que la creatividad ayuda a resolver problemas, a poder ver las dificultades desde otro punto de vistas, buscar soluciones, etc. Por ello, la importancia de fomentarla desde que son pequeños.

Esta propuesta didáctica tiene como objetivo general ayudar a los profesores a potenciar la creatividad en sus alumnos, a través de diferentes actividades que utilizan metodologías activas y novedosas para motivar al alumnado. Como dictan algunas definiciones del concepto creatividad, este término es una capacidad y como tal podemos desarrollarla a lo largo de la vida. Las actividades propuestas tienen como fin dar más visibilidad al pensamiento creativo utilizando la libertad de trabajo como medio más importante. Así, los alumnos sacarán el máximo partido a su imaginación y a su capacidad para resolver problemas. Además, se utilizarán para este proyecto algunas pautas del método “Art Thinking” puesto que se han considerado necesarias para favorecer la libertad creativa en todos los alumnos, así como, para realizar una actividad más motivante para ellos.

4.3. Población

Como ya se ha mencionado previamente, esta propuesta didáctica está enfocada a los profesores de 5º y 6º de Educación Primaria de un colegio de Logroño, La Rioja. Esta guía didáctica pretende proporcionar una serie de actividades orientadas para

aquellos docentes que quieran implantar en sus clases el pensamiento creativo como parte fundamental de la educación.

Gracias a este tipo de actividades, el docente podrá ayudar a sus alumnos a pensar por ellos mismos, a crear y ser libres. Estos aspectos muchas veces se olvidan en nuestro sistema educativo. Por ello, se debe buscar un espacio para la creatividad en el aula y darle la importancia que verdaderamente tiene, ya no sólo para que nuestras clases sean amenas y motivadoras, sino también para enriquecer la vida del alumno.

Pero no sólo los profesores se beneficiarán de este trabajo, sino también los alumnos que gracias, a estas actividades tendrán un cambio en sus aulas y descubrirán que la educación puede ser amena y motivadora, además que trabajarán una parte muy importante de ella, como es el pensamiento creativo que les ayudará a ser más críticos y a construir opiniones basadas en argumentos, así como a ser más resolutivos. Por ello, es importante que como docente se tengan en cuenta estas pautas para proporcionar a los alumnos una educación de calidad.

4.4. Cronograma

Actividad	Asignatura	Duración	Trasversalidad
Taller Escritura creativa	Lengua Castellana.	Todo el curso.	Música, Ciencias Sociales, Educación Artística.
Creación de un programa de televisión.	Ciencias Sociales.	6 semanas. El comienzo del proyecto debe coincidir con el primer día de clase de la semana.	Lengua Castellana, Educación Artística, TIC.
Nuestra historia	Ciencias Sociales.	3 semanas. Mejor a final de curso, como un proyecto de repaso.	Lengua Castellana y Educación Artística

Tabla 5. Resumen de las actividades desde la perspectiva del “Art Thinking”.

4.5. Objetivos

Promover la reflexión entre el profesorado en relación con la importancia de promover el pensamiento divergente y la creatividad en el alumnado.

Dotar a los maestros de estrategias que potencian la creatividad entre sus alumnosa través de propuestas para las asignaturas de Lengua Castellana y Ciencias Sociales para 5º y 6º de Educación Primaria.

Aproximar al profesorado al Art Thinking como estrategia didáctica en la educación para el fomento de la creatividad.

4.6. Metodología

La metodología principal que se va a utilizar en esta guía es una metodología activa y dinámica en la que el alumno es el constructor de su aprendizaje y además es el elemento más importante en el aula. El profesor en este caso es un guía. También, se utilizarán algunas dinámicas del método “Art Thinking” y del trabajo por proyectos porque son interesantes para tener en cuenta en el desarrollo de la creatividad.

En esta propuesta didáctica se recogerán algunas actividades para diversas asignaturas, así como actividades transversales que utilicen el “Art Thinking” y fomenten el desarrollo de la creatividad. Las actividades trabajarán la transversalidad. Además, un aspecto importante es que les dejaremos a los alumnos la libertad de elección de roles, de contenido, de creación. Esta libertad les ayudará a desarrollar su creatividad y su pasión por aprender. Por ello, considero que el uso del “Art Thinking” como forma de enseñanza puede llegar a ser muy motivante para los alumnos.

Este método favorece el enseñar a través del arte. Aunque el enfoque dado en muchas de las actividades es el de favorecer la creatividad a través de actividades dinámicas que también sean artísticas. Además, en todas ellas aparecen aspectos del “Art Thinking” que son interesantes para incorporar al aula.

4.7. Diseño

4.7.1. Lengua castellana: taller de escritura creativa.

Para la asignatura de Lengua Castellana, se proponen varias actividades para hacer durante todo el curso que favorezcan la escritura creativa del alumno. Estas actividades irán variando en cuanto al objetivo final y recogerán todos los tipos de textos que se

trabajan en los cursos de 5º y 6º de Educación Primaria. En el Anexo 1, se recogen los contenidos trabajados en cada actividad.

“Universos paralelos”

Para esta actividad, se crearán cuentos que irán al libro de cuentos de la clase titulado “Universos Paralelos”.

El objetivo de esta actividad es crear una historia a partir de un personaje, una época y un lugar como elementos principales de esta. Pudiéndose añadir algunos elementos más como animales, comidas, objetos como complementos de la historia. Las competencias que se trabajan son: la comunicación lingüística, aprender a aprender y la competencia social y cívica.

Como profesor, se debe explicar a los alumnos qué son las narraciones, que tienen que ver con contar historias. Para no utilizar las mismas herramientas de siempre como los “Story Cubes” o dar un inicio o un final se pondrá en práctica algo distinto. Se entregará una hoja en blanco a cada alumno. El profesor pedirá que escriban en dicho folio las siguientes palabras: protagonista, objeto/súper poder, lugar, año/época, comida, etc. Son obligatorios personaje, objeto o súper poder, año o época y lugar ya que marcarán la atmósfera de la obra, mientras que otros como comida, animal, planta o lo que se nos ocurra en dicho momento, simplemente deberán ser nombrados. Cada alumno deberá escribir al lado un nombre, lugar, comida, época, etc. Así, se generarán multitud de esquemas diferentes. Cuando menos tenga que ver una cosa con la otra mejor, para ver cómo se potencia el pensamiento creativo.

Personaje: princesa

Objeto o súper poder: raqueta de tenis

Año o época: 3000/ futuro

Lugar: Torre Eiffel

Comida: espaguetis con tomate

Animal: cocodrilo

Tabla 6: Ejemplo de la ambientación del relato que deben escribir los alumnos.

Cada alumno deberá escribir una narración con dicho esquema. Una vez terminada su propia narración, el profesor recogerá los esquemas y los repartirá a otros alumnos. Así de cada esquema se generarán 2 historias diferentes. Se pueden leer en clase para

motivar. Gracias a este tipo de situaciones de aprendizaje no sólo se limitarán a crear en base a su criterio y con las cosas que les gustan, sino que también deberán salir de la zona de confort y crear historias con elementos más difíciles o que no les apasionen.

La duración de esta actividad será de 3 semanas. Se comenzará con la explicación de la actividad y seguido se dejará una semana para completar cada cuento. Cada semana tiene un total de 4 horas y la distribución será la siguiente. La primera clase de la semana se utilizará para escribir la situación a desarrollar en el cuento y entregar a cada alumno una de ellas para que comience a escribir. La última clase de la semana se recogerán todos los cuentos y situaciones. La labor del profesor durante la semana será ir corrigiendo el trabajo de sus alumnos y guiarles en la redacción. El trabajo se realizará en clase durante toda la semana, se deberán aprovechar dichas horas para el trabajo autónomo en clase.

Dentro de los cuentos, también se pueden llevar algunos de ellos al formato tebeo y así trabajar dos tipos de texto. Para ello, se asignará un cuento a cada alumno, y que lo represente en formato cómic. En el libro de cuentos de la clase tendremos tres historias diferentes para cada esquema: la historia del alumno que creó el esquema, la historia de otro alumno y la representación en tebeo de una historia con el mismo esquema. Para la creación de cómics se pueden realizar a mano, creando ellos los dibujos o mediante aplicaciones online como “Pixton”, “ToonDoo”, “Story Board That”, entre otras.

Los materiales necesarios para cada esta actividad son: folios en blanco, lápices o bolígrafos borrables, cartulinas, encuadernadora, anillas para encuadernar, tapas, lápices de colores, conexión a internet y ordenadores (a poder ser individuales). Dentro de los espacios materiales, se necesitarán un pupitre y una silla dentro del aula para cada alumno.

Una vez terminado el libro de cuentos y encuadernado, se pondrá a disponibilidad de los alumnos en la biblioteca del aula, para que lo puedan leer en los tiempos libres o durante algunas horas de clase. Así, podrán ver lo que han hecho ellos y sus compañeros, además, encontrarle una utilidad porque ¿qué es un libro de cuentos si nadie lo puede leer? Por ello, se considera necesario que los alumnos que tengan interés lo lean y vean que su trabajo ha servido para algo, que no es otro trabajo vacío y sin utilidad. Además, si el profesor ya ha realizado esta actividad otros años, podrá poner a disposición de los alumnos, otros libros creados años pasados. Para que vean ejemplos de esta actividad, así como fuentes de inspiración para su libro de cuentos.

“Somos emprendedores”

El objetivo de esta actividad es trabajar diferentes tipos de textos (descripción, textos expositivos, entrevistas, textos argumentativos) a través de un catálogo de objetos y opiniones, así como de entrevistas a sus creadores para entender cuál ha sido su necesidad para crear dicho objeto. En esta actividad se trabajan las competencias lingüística, social y cívica, aprender a aprender, la digital y el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. La estructura será: primera hoja, nombre del invento y dibujo, en la segunda aparecerá la descripción. Tras esto, una opinión. Como se puede observar falta de colocar la entrevista, que o bien se puede introducir en el catálogo o bien, se puede crear un periódico de clase en el que aparezcan las entrevistas.

Para esta actividad, se va a trabajar las descripciones, los textos persuasivos, las entrevistas y los carteles publicitarios o anuncios. Toda la clase en conjunto va a crear un catálogo de objetos inventados. Primero, deberán pensar qué quieren crear pensando en una necesidad de la sociedad, después realizarán una descripción detallada de dicho objeto. Tras la descripción, podrán crear o carteles publicitarios o bien, pueden grabarse haciendo un anuncio, esto lo dejamos a su libre elección. Deberán utilizar la rima para crear eslóganes pegadizos. Tras esto, por parejas deberán entrevistarse uno como el gran empresario y el otro como periodista, y después al revés, así ambos alumnos se pondrán en la piel de ambos roles y realizarán preguntas diferentes.

Por último, se puede realizar un artículo de opinión a modo de “review”. Es decir, un compañero de clase da su opinión sobre el objeto y le da una puntuación de una a cinco estrellas. Los alumnos cada vez más están más familiarizados con estos términos por lo que puede ser más sencillo y motivante para ellos, que el docente utilice estos términos asociados al mundo “YouTube”.

De esta forma, se necesitan estos recursos para esta actividad: folios en blanco, lápiz o bolígrafo borrables, cartulinas, encuadernadora, anillas para encuadernar, tapas, lápices de colores, rotuladores, conexión a internet y ordenador, proyector, cámara de vídeo (si se quieren grabar para después proyectarlas). Dentro de los espacios materiales, se necesitarán un pupitre y una silla dentro del aula para cada alumno.

La duración de esta actividad será de 4 semanas. Cada semana se trabajará un tipo de texto. La primera semana será la explicación de la actividad durante la primera clase. Tras la explicación, se procederá a comenzar con la creación de un objeto y su descripción. Se tendrá toda la semana para esta parte. Si un alumno termina antes, podrá

ayudar a corregir errores ortográficos o de redacción de sus compañeros. La segunda semana se procederá a crear el anuncio y a hacer las parejas para la entrevista. Durante la tercera semana se realizará la entrevista (escrita u oral, a elección del profesor). Por último, la cuarta semana que llevará a cabo el artículo de opinión sobre dicho invento. Y el último día se creará la revista “Los inventos del año (2019)” con todos los objetos y grandes emprendedores que los crearon.

“¿Qué me transmite?”

En esta actividad se va a realizar un ejercicio que consiste en vincular ciertos sentimientos a paisajes, fotos, obras de arte, etc.

Para empezar, se presentará una fotografía algo conocido para ellos y poco a poco, se llevará a algo más abstracto. El objetivo principal es que escriban, y el alumno debe ser quien elija que tipo de texto se ajusta más, de esta forma se les dejará una libertad creativa total. Las competencias que se trabajarán son: comunicación lingüística, aprender a aprender y conciencia y expresiones culturales. Así, no sólo se trabajará la escritura creativa, sino que, a su vez, se trabajarán las diferentes emociones e incluso recuerdos mientras los vinculan con otro aspecto del arte. Se pueden utilizar estímulos visuales de todo tipo como canciones, bailes, vídeos, cortos y películas, etc. Cualquier objeto puede ayudar a crear.

A continuación, aparece un esquema de la actividad, con los pasos a seguir desde lo más común a los más abstracto:

Actividad para escribir sobre lo que nos transmiten las cosas.

Para empezar	Una fotografía de un lugar: playa, montaña, un pueblo, una ciudad, etc.
A través de la música.	Primero se deben buscar canciones con letra e indagar sobre el significado de estas. Y después de buscar el significado, escribir algo sobre él. El siguiente paso será buscar temas sin letra y que ellos sean los que busquen en su interior y den un sentimiento a esa pieza y puedan escribir sobre lo que les evoca.
Lugares	Como ejercicio para cuando se vayan de vacaciones de Navidad, de fin de semana, de puente, de vacaciones de verano. Se les pedirá a los alumnos, que hagan este ejercicio de reflexión durante sus

	escapadas con su familia o amigos, que piensen en qué siente cuando están en esos lugares y que escriban un pequeño fragmento sobre él.
Buscar algo más abstracto	Buscar cuadros conocidos para los alumnos, como los que aparecen en los temas de historia. Ejemplos: Las Meninas de Velázquez, obras de Monet, Van Gogh, pinturas clásicas, etc.
Tras la visualización de algunos cuadros, elegiremos arte contemporáneo	Picasso dentro de los muy conocidos, pero un gran artista puede ser Sam Francis o Paul Klee. Estos artistas destacan por el uso de técnicas más experimentales, así como el gran uso de formas geométricas, el color, etc. Sus cuadros no se acercan ni lo más mínimo a la realidad. Pero también se necesita, traer al aula artistas contemporáneos actuales. Es una buena opción que elijamos algún artista riojano para que vean que muy cerca de ellos, también se crea e innova en temas artísticos
Objetos cotidianos	En último lugar, se buscarán objetos que utilicen todos los días y que aparentemente no les provoquen ningún significado. Así además de la reflexión, deben escribir sobre él de una forma poética y con sentimiento. Para que les sea más sencillo pueden escribir un cuento dando vida a ese objeto.

Tabla 7: programación de la actividad “¿Qué me transmite?”

Los materiales que se van a utilizar para esta actividad son folios en blanco (con la mitad de un folio es suficiente), lápiz o bolígrafo borrable, proyector, ordenador y conexión a internet, pupitres y sillas, uno para cada uno.

La duración de esta actividad será de 6 semanas. En cada semana se trabajará una parte de la tabla comenzando por lo más sencillo una fotografía de algo conocido hasta terminar con los objetos cotidianos. La actividad se hará un día a la semana en principio, después se puede añadir más días. También, puede ser útil llevar esta actividad a la asignatura de Ciencias Sociales para poder reflexionar sobre los cambios que se han producido en nuestra sociedad a lo largo de la historia.

“Poesía eres tú”

Existe la necesidad de trabajar la poesía desde otro punto de vista diferente. Para ello, en primero lugar debemos conocer el punto del que parten los alumnos. Es decir, en

clase se deberá preguntar que, escritores o poetas conocen. Después de sus respuestas, les pediremos que busquen poetas actuales, traigan libros de poesía que tengan en casa, etc. El profesor puede dar a conocer algunos nombres de poetas que sean actuales para ellos.

Hoy en día, muchos artistas se dan a conocer a través de las redes sociales, uno de los más populares es Defreds, que comenzó su trayectoria artística en “Twitter”. Este artista se caracterizó por mucho tiempo por escribir oraciones breves con las que quería decir mucho con pocas palabras. Aquí aparece un ejemplo (figura 3):

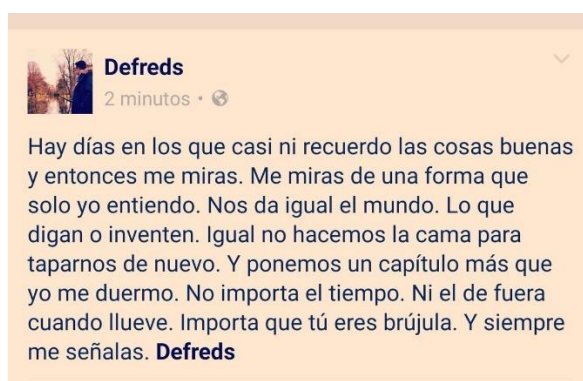


Figura 3: Ejemplo de microrrelato en “Twitter”.

Así, siguiendo este patrón se puede plantear el siguiente reto: escribir poemas que no tengan más de 140 caracteres (a modo de “tweet”), es decir 140 letras y espacios. Así, los alumnos deberán concentrarse en el mensaje que quieren transmitir, cómo hacerlo y con qué palabras. Por lo tanto, el objetivo de dicha actividad será el de conseguir escribir, oraciones que expresen sentimientos o pequeñas poesías con el mínimo de caracteres posibles. Para esta actividad puede ser interesante que se creen un alias. Un nombre con el que nadie les reconozca. Y así, en clase se pueden intercambiar poemas sin saber quién es el autor. Una vez que tengan el primer mini poema, el profesor deberá crear un rincón del poeta y colocar ahí todos los poemas firmados con su alias. En esta actividad se van a trabajar las competencias: lingüística, la aprender a aprender y la conciencia y expresiones culturales.

En este ejercicio se necesitan: en primer lugar, para hacer el tablón donde se colocan los “tweets”: papel continuo (de cualquier color), rotulador permanente, celo, una pared en la que apenas haya elementos y se deberá disponer al alcance de los alumnos. Para los “tweets”: un trozo de papel pequeño y cuadrado, lápiz o bolígrafo borrable, lápices de colores y rotuladores de colores.

La duración de esta actividad será de todo el curso, pero se parará cuando empecemos con las demás actividades propuestas, y se aconseja realizar una vez a la semana al comienzo de la clase y durará media hora como máximo. Para empezar, se pueden dar más caracteres ya que 140 es muy poco. Se puede empezar, esta actividad con 500 y luego ir reduciendo el número de caracteres cuando el profesor vea que los alumnos están cogiendo soltura. Al igual que el número de letras y signos de puntuación, también se puede reducir el tiempo para ver si de verdad han trabajado y practicado la creatividad en estas clases.

Como este artista, hay multitud de ellos que realizan un trabajo similar. Como complemento a esta actividad, se puede pedir que cada día para la clase de Lengua Castellana que busquen poesías de este tipo en Internet, puesto que ellos, suelen estar familiarizados con este tipo de trabajos, tan comunes en las redes sociales. Y cada día se lea una y se comente durante los 5 primeros minutos de clase. Este ejercicio puede ayudarles a abrirse ante sus compañeros, a expresar sus sentimientos a través de los relatos de otros y como fuente de inspiración para sus propios trabajos. Según el método “Art Thinking”, para crear no solo hay que construir algo desde cero, sino que también es inspirarse en los trabajos de los demás y desde ese trabajo, crear algo tuyo.

“El buzón de correos”

Para esta actividad se va a crear un buzón de correos en el aula. Los alumnos deberán escribir cartas a otros compañeros. Cada alumno tendrá una lista con el nombre de sus compañeros y deberá a lo largo del curso escribir una carta a cada compañero. Las cartas pueden hablar sobre lo que ellos quieran: su semana, lo que les gusta hacer, sus vacaciones, fiestas, etc. Podrán seguir el orden para comenzar a escribir. Las cartas se meterán al buzón durante la semana y el viernes será el día del correo, en el que cada semana un alumno será el cartero, y abrirá el buzón y entregará cada carta a su destinatario. Esta actividad la podrán realizar en sus ratos libre, cuando acaben alguna actividad antes de tiempo.

El profesor deberá dar unas pautas para que los alumnos sigan durante la escritura de su carta (presentación, desarrollo, conclusión) además de enseñarles cómo se debe escribir una carta, donde se pone el destinatario y el remitente en el sobre. Así, los alumnos aprenderán a escribir cartas una forma bonita y original, y ya pasada de moda,

pero que puede ser interesante para que se den cuenta del cambio que se ha producido gracias a la gran variedad tecnológica que existe en el mundo actual.

El objetivo principal escribir cartas a sus compañeros para mejorar el ambiente de la clase y crear un clima de confianza y respeto. Así como escribir de forma libre y relajada para fomentar su creatividad. Para esta actividad van a trabajarse: la comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica y la conciencia y expresiones culturales.

Los materiales que son necesarios para realizar esta propuesta son: cartones y cartulinas para realizar el buzón, aunque también se puede utilizar una caja con una abertura en la tapa, folios en blanco, sobres de colores, lápiz o bolígrafo borrable y goma.

4.7.2. Ciencias Sociales: creación de vídeos explicativos:

Para la asignatura de Ciencias Sociales y también enfocada para los cursos superiores de primaria como 5º y 6º de Educación Primaria.

“Primary History Channel”

El objetivo principal de este trabajo es crear vídeos cortos de cualquier tipo: recetas, tutoriales, “gameplays”, noticiarios, programas del corazón, etc. A través de estos vídeos, se presentarán temas de Ciencias Sociales. Se pueden dar ideas a los alumnos, pero ellos deben elegir qué tipo de vídeo quieren hacer y a partir de ahí, con ayuda de los apuntes proporcionados por el profesor, crear un guion, encargarse del vestuario, la decoración, la grabación y el montaje. Esta actividad se desarrollará durante 6 semanas. La duración del vídeo deberá ser de tres minutos mínimo.

La actividad trabajará en transversalidad como: Educación Artística, Música, Lengua Castellana. En la asignatura de Educación Artística se trabajará la creación de decorados, planos de grabación, vestuario y maquillaje. En esta actividad se van a necesitar todas las competencias que hay puesto que implica una transversalidad casi total con las demás asignaturas.

A continuación, aparece la planificación de esta actividad:

Semana 1	Explicación de la actividad que se va a realizar que durará mes y medio (6 semanas) y que trabajará en transversalidad con las asignaturas de Lengua Castellana, Educación Artística, Música y Matemáticas.
-----------------	---

	<p>Creación de los grupos, de 6 personas en cada uno, y asignación del tema correspondiente. Se aconseja que todos los temas abarquen la misma época histórica o temática. El reparto de contenidos y grupos se encuentra en el Anexo 2, pero se puede modificar.</p> <p>Comienzo de la investigación para sacar las bases teóricas que se van a tratar en el vídeo. Si en el colegio disponen de libro de texto, les puede ser de utilidad como fuente fiable para buscar la teoría que quieran tratar sobre el tema que les ha tocado. Si no pueden buscar en internet en páginas fiables. Aquí se recogen algunas páginas web que pueden ser de utilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://yoquieroaprobar.es/23conocimiento.html • http://boj.pntic.mec.es/~jverdugo/CCSS5.htm • http://boj.pntic.mec.es/~jverdugo/CCSS6.htm
Semana 2	<p>Continuación de la investigación teórica hasta dejarla terminada. Se entregará al profesor para que la corrija. Sería ideal que a principios de semana estuviera ya finalizada para que esa semana se pudiera corregir.</p> <p>Planear que tipo de vídeo quieren realizar y visualizar algunos ejemplos de dichos vídeos para tomar ideas.</p>
Semana 3	<p>Esta semana la parte teórica debe estar finalizada.</p> <p>Se comenzará a crear los guiones y a su corrección. También en esta semana se deberán empezar a crear y traer los materiales necesarios para el vídeo. Es en esta semana en la que más transversalidad se va a realizar ya que los guiones se prepararán en clase de Lengua Castellana y los decorados y materiales en Educación Artística.</p>
Semana 4	<p>Terminar todo lo que quede atrasado: materiales, teoría, guiones, etc.</p> <p>Crear una prueba que se deberá pasar una vez terminado el vídeo.</p> <p>Empezar a practicar el vídeo y comenzar su grabación. Para la grabación y creación del vídeo, sería conveniente contar con un profesor de apoyo en el aula para que ayude al tutor.</p>
Semana 5	<p>Terminar de grabar el vídeo y comenzar a montarlo en la sala TIC del colegio, con ayuda del profesor.</p>
Semana 6	<p>Gran estreno de los vídeos. Proyección en clase del vídeo y tras su visualización, pasar una prueba para comprobar que han atendido.</p>

Tabla 8: Planificación “*Primary History Channel*”

Los materiales que se van a utilizar para llevar a cabo esta actividad son: lápiz o bolígrafos, folios en blanco, conexión a internet, proyector y ordenador con un programa de edición de vídeos, pantalla o pizarra blanca, mesas y sillas dispuestas en grupos, cámara de vídeo, fotos o móvil para grabar los vídeos, disfraces, maquillaje, cartones, cartulinas y témperas para crear decorados. Es necesario también disponer de un ordenador por grupo o una sala TIC, así como de un profesor de apoyo durante la semana de grabación.

Este es el planteamiento que tendrá esta actividad y que podrá abarcar cualquier tema de la asignatura de Ciencias Sociales. La distribución de temas, contenidos y grupos se encuentra en el anexo 2. La tabla está dividida en secciones y colores, cada color abarca un tema, y con cada tema se encuentran los contenidos y la distribución de grupos.

“Nuestra historia”

Esta actividad consiste en crear un libro de historia en el que el protagonista sea un personaje acorde a dicha época.

El objetivo principal es que por grupos escriban un cuento sobre uno de los temas dados durante el curso. Esta actividad se realizará a final de curso y tendrá una duración de 3 semanas. Se puede llevar acabo junto con la asignatura de Lengua Castellana y de Educación Artística. Las competencias que trabajar son: comunicación lingüística, competencia social y cívica, aprender a aprender y la conciencia y expresiones culturales.

Se harán grupos de 4 personas. Si los alumnos llevan libros de textos será más fácil hacer la división. Una vez hechos los grupos, a cada uno se le asignará un tema. Desde ahí deberán sacar un guion con los hechos más importantes del tema y tras ellos, crear un personaje e ir contando la historia a través de él. Por ejemplo, en el tema de los romanos, pueden crear a un soldado centurión que vaya pasando por todos los hechos importantes que sucedieron durante la época del Imperio. Para hacer el guion pueden ayudarse de los guiones hechos en la actividad de los vídeos.

Semana 1^a	Buscar toda la información representativa de la edad o época de la historia que les ha tocado. Realizar un esquema de los puntos que quieren incluir en dicho cuento e ir pensando sobre qué van a escribir.
-----------------------------	---

Semana 2^a	Empezar con la escritura del cuento en un borrador.
-----------------------------	---

	El profesor deberá corregir las faltas de ortografía y puntuación que aparezcan en dicho borrador.
Semana 3^a	Pasar el borrador a limpio, añadir dibujos, crear portada y encuadernar.

Tabla 9: Planificación de la actividad “Nuestra historia”.

Los materiales necesarios para dicha actividad son: folios en blanco, lápiz o bolígrafo borrable, lápices de colores y rotuladores, cartulinas de colores, encuadernadora, tapas y anillas para encuadernar.

Esta actividad se realizará a final de curso, a modo de repaso de todos los temas dados y tras la escritura y encuadernación, se leerá en clase a los demás compañeros. Tras ello, se hará una votación para ver cuál ha sido el mejor libro de la clase. Al equipo ganador se le entregará el “MiniNobel de Literatura” y a los demás grupos un diploma de reconocimiento.

4.8. Recursos materiales y humanos.

4.8.1. Recursos materiales.

- Material escolar como: folios, bolígrafos, cartulinas, pinturas, témperas, pinceles, rotuladores, cartones, telas, tijeras, etc.
- Ordenador, proyector y conexión a Internet.
- Sala TIC o tener a disponibilidad del alumnado *tablets* o portátiles, uno para cada uno. Con un programa para la creación de vídeos.
- Cámara de fotos, móvil o cámara de vídeo.
- Maquillaje.
- Encuadernadora, anillas y tapas.
- Disfraces.
- Clase con mesas y sillas.
- Micrófono (si es necesario).

4.8.2. Recursos humanos.

- Profesor.
- Alumnos.
- Profesor de apoyo al grabar y montar los vídeos.

4.9. Evaluación.

La evaluación de estas actividades se realizará mediante una escala de intervalo que combina la observación directa y el trabajo diario, así como la presentación final y el esfuerzo.

Las escalas de intervalo se puntuarán del 1 al 4, siendo 1 la menor calificación y 4 la máxima. Ya que es una forma sencilla de poder evaluar a los alumnos mediante la observación directa y, además, para el profesor que los baremos se muevan del 1 al 4 ayuda a crear una visión más clara del trabajo del alumnado. Los números de dichas escalas significarán lo siguiente: el calificar a un alumno con un uno, es equivalente a que está pendiente de progreso. Por el contrario, un 4, querrá decir que su trabajo ha sido excelente en todos los aspectos, y el 2 y el 3, se sopesará qué ha hecho bien y que mal, si ha realizado más ítems evaluativos bien que mal, un 3 y al revés, un 2. Aparte, se ha añadido un apartado de observaciones para que el profesor pueda apuntar detalles sobre la nota que le ha puesto a cada alumno (anexo 3 y anexo 4).

En cuanto a la evaluación de la guía, se necesitaría conocer la opinión de los docentes sobre estas actividades: qué les han parecido, si son o no útiles, etc. Para ello sería conveniente pasar una escala de intervalo o cuestionario a los docentes para conocer su grado de satisfacción con estos ejercicios y qué puede ser mejorable y qué está bien.

5. CONCLUSIONES

En este apartado se recogen todas las conclusiones sacadas durante el estudio del marco teórico y de la creación de una propuesta didáctica concreta sobre el tema de creatividad.

Al comienzo de este trabajo se plantó un objetivo general, así como varios específicos que complementan al principal. Se considera que el objetivo sobre el que se basa el trabajo se ha cumplido con éxito, puesto que, este proyecto es un apoyo para los docentes que tienen como objetivo principal la promoción de la creatividad en sus aulas de los cursos y asignaturas determinadas.

Tras el cumplimiento del objetivo principal del trabajo, se debe observar si se cumplen los específicos puesto que lo complementan. En primer lugar y en referencia al marco teórico se profundizó en la definición de creatividad, así como se ha investigado en algunos ámbitos estrechamente relacionados con ella. Uno de ellos es la neurociencia que nos explica las diferentes conexiones del cerebro que se tienen en cuenta a la hora de poner en práctica el pensamiento creativo. El otro es la educación, puesto que esta última busca la creación de personas creativas para que tengan un futuro más prometedor, se han explicado algunas metodologías importantes para su promoción. La más relevante ha sido el “Art Thinking”, del cual se han elegido algunas pautas para la creación de todas las propuestas. Se considera que se ha hecho un recorrido a lo largo de estos aspectos, así como por la historia de este concepto, de sus componentes, etc. Por último, dentro de los objetivos se destacaba la realización de un diagnóstico para conocer la situación de la creatividad en nuestras aulas.

En cuanto a la propuesta, se han realizado varias actividades para las asignaturas de Lengua Castellana y Ciencias Sociales. Se consideran actividades que pueden resultar muy motivantes para los alumnos puesto que, aunque el trabajo pueda resultar tedioso, el resultado es muy gratificante. Además, estos ejercicios no se limitan a presentarlo o a entregarlo al profesor, sino que después tienen gran utilidad como libros de lectura, explicaciones de forma más dinámica, etc. Se han planteado estas actividades para que el aprendizaje comience por el alumno y sea él el protagonista en las aulas.

Dentro de las limitaciones de este trabajo cabe destacar que está orientada a los cursos de 5º y 6º de Educación Primaria únicamente puesto que debería ampliarse a toda la etapa educativa. Lo mismo ocurre con las asignaturas, ya que en este caso el proyecto

se centra únicamente en Lengua Castellana y Ciencias Sociales. La creatividad es un concepto que debe englobar todas las disciplinas educativas para poder favorecer realmente a los alumnos. Otra limitación destacable es que en el diagnóstico hubiese sido interesante llegar a un grueso de población más amplia porque 13 personas, no son un núcleo muy grande para sacar conclusiones certeras. Por último, hay un factor que se considera como limitación que es el no poder haber llevado a cabo esta propuesta a un aula. Hubiera sido de gran ayuda puesto que así se comprobaría si verdaderamente, estas actividades son ideales para llevarlas a cabo en un colegio. Por ello, se tienen en cuentas estas limitaciones para la continuación del estudio de la creatividad y de la creación de actividades relacionadas con ella.

Para concluir este trabajo fin de grado, es necesario una perspectiva de futuro. Podría ser interesante que en el futuro los docentes sumen más prácticas creativas a sus clases. Son una gran forma de motivar al alumnado dándole la libertad necesaria para que pueda darse cuenta de que aprender es interesante si se hace del modo adecuado. En mi futuro como docente, me gustaría aplicar estas propuestas a mi clase, para comprobar si realmente es eficaz. Puede ser interesante, seguir investigando y aportando propuestas al campo creativo para así conocer más aspectos de la creatividad y aumentar las posibilidades de creación de actividades. Además, la adaptación a todos los cursos de Educación Primaria de estas actividades sería el objetivo futuro que se plantea para este trabajo.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaso, M. (2013). *rEDUvolution. Hacer la revolución en la educación*. Barcelona: Paidós.
- Acaso, M. y Megías, C. (2017) *Art Thinking. Como el arte puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós.
- Arnay, C. y Burunat, E. (1987) *Pedagogía y neurociencia*. La Laguna: Universidad de Laguna.
- Baer, J., Kauffman, J. C. y Plucker, J. A. (2008). *Essentials of creativity assessment*. Hoboken, Nueva Jersey: Wiley.
- Beaty, R. E. (2014). *Creativity and the executive network coupling supports creative idea production*. Scientific Reports, 5 (10964).
- Beaty, R. E., Benedek, M., Silvia, P. J. y Schacter, D. L. (2016). Creative Cognition and Brain Network Dynamics. *Trends in Cognitive Science*, 2, 87 – 95.
- Beeman, M. y Kounios, J. (2014) *The Cognitive Neuroscience of Insight*. Evanston, Illinois: Northwestern University.
- Beghetto, R.A. y Kaufman, J.C. (2014). *Classroom contexts for creativity*. Connecticut, USA: University of Connecticut.
- Bowden, E. M. (2005). New approaches to demystifying insight. *Trends in Cognitive Science*. 9, 322 – 328.
- Durán, O; Martínez, A. (2011). Las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner aplicadas a la vida y obra de Juan Gossáin como periodista excepcional. *Revistas Mutis*, 1 (1), 100 – 139.
- Esquivias, M.T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*. 5 (1), 4 – 6.
- Flaherty, A. W. (2005). Frontotemporal and dopaminergic control of idea generation and creative drive. *The Journal of Comparative Neurology*, 493, 147-153.
- Fuerte, K. (2016). Entrevista a María Acaso | Pionera del concepto rEDUvolution en España y América Latina. Edu Bits. Recuperado de:

<https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/2017/3/1/entrevista-a-mara-acaso-pionera-del-concepto-reduvolution-en-espaa-y-amrica-latina>

- Fuster, J. M. (2000). The prefrontal cortex of the primate: A synopsis. *Psychobiology*, 28, 125-131.
- Fuster, J. M. (2014). *Cerebro y libertad: los cimientos cerebrales de nuestra capacidad para elegir*. Madrid, España: Ariel.
- Fuster, M. (febrero, 2018) Neurociencia de la libertad y la creatividad. *Aperturas Psicoanalíticas*, 57.
- Gardner, H. (1999). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Colombia. Fondo de Cultura Económica.
- Gómez, J. A. (2005). Educación y Creatividad. *Estudios sobre educación*, número 9, 79 – 105.
- Guilford, J. P. (Comp.) (1983). *Creatividad y Educación*. Barcelona, España: Paidós.
- Guillén, J.C. (2017) *Neuroeducación en el aula. De la teoría a la práctica*. Madrid: Alianza Editorial.
- Mitcham, C. (2004). *Filosofía y tecnología*. Madrid: Encuentro.
- Castelo – Branco, M., de Manzano, Ö., Fransson, P., Pinho, A. L. y Ullén, F. (2015). Addressing a paradox: dual strategies for creative performance in introspective and extrospective networks. *Cerebral Cortex*, 26 (7), 3052 – 3063.
- Ríos Cabrera, P. (2009). *Psicología. La aventura de conocernos*. Caracas: Cognitus.
- Rodríguez, F. J. (2011). Contribuciones de la neurociencia al entendimiento de la creatividad humana. *Arte, individuo y sociedad*, 23 (2), 45 – 54.
- Jay Lynn, S., Lilienfeld, S. (2011). *Psicología: una introducción*. Pearson: Londres.
- Valqui, R. V. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 42, 2 – 10.
- Vargas, M. E. (2004). Creatividad según Howard Gardner. Google Sites: *Psycouni4*. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/psicouny4/proceso>.

